Jeux proposé *Par Sékongo*

Jeu de la Pyramide N°03

Remplir les cases en tenant compte des définitions données

L								
A	E							
T		N						
E			T					
R				I				
A					L			
L						L		
E							E	
M								
E								
N								
T								

1- Pas rapide
2- Ventiler
3- Transformer une peau en cuir
4- Profession d'éditeur
5- Payé, donné un salaire à quelqu'un
6- Les évènements du présent
7- Feuille qui a la forme d'un fer de lance
8- Qui peut être éduqué
9- Evaluer des dimensions par la mesure
10- Lettre
11- Evaluer des élèves
12 - Examen

LES MOTS DE LA CROIX N°03

		S	R		
		U	E		
F	E			E	R
F	L			V	E
		T	E		
		E	R		

LE MOT CACHE N°03

M	E	U	Q	N	O	C	I	U	Q	E	J
K	O	P	E	C	K	S	O	U	D	E	E
O	N	T	T	W	E	B	R	I	L	L	E
E	Y	E	E	E	C	V	R	I	L	L	E
S	T	A	M	L	I	B	E	E	U	E	N
S	F	R	C	C	Y	C	E	N	T	U	O
E	A	R	O	H	T	R	E	G	T	Q	H
N	R	I	L	E	T	I	O	O	E	E	P
U	D	D	E	P	O	M	P	E	Z	U	O
E	E	R	R	E	B	I	B	M	I	G	L
J	A	U	E	O	E	N	E	N	N	I	Y
O	U	O	N	O	T	E	I	P	N	D	X

Jeux Additionneuse N°03

Remplir les cases de chiffres afin que les calculs donnent le total donné dans les cases grisées.

19	28		23	90
24	22	27		90
	26		31	90
28		29		90
90	90	90	90	

LISTE DES MOTS

ARMEE-BRILLE-COLERE-DIGUE-EVENTE-FARDEAU-GOMBO-HYBRIDE-IMBIBER-JEUNESSE-KOPECK-LUTTE-MOTEL-NENNI-OCTET-OURDIR-PIETON-POMPE-QUELLE-QUICONQUE-REELLE-SOUDEE-TORDRE-UTOPIE-VRILLE-WELCHE-XYLOPHONE-YACHT-ZOECIE.

SOLUTION DU JEU N°02

JEU DE LA PYRAMIDE N° 02

P	A	I	N					
I	L	I	E	N				
S	T	A	B	L	E			
C	R	A	N	I	E	N		
I	L	L	E	T	T	R	E	
C	H	A	I	N	E	T	T	E
U	N	I	S	E	X	U	E	L
L	E	S	S	I	V	E	R	
T	R	A	C	T	E	R		
U	S	I	N	E	R			
R	E	N	T	E				
E	U	R	O					

Solution additionneuse N°02

42	23	23	28	116
18	52	19	27	116
39	20	37	20	116
17	21	37	41	116
116	116	116	116	

LES MOTS DE LA CROIX N° 02

		H	N		
		O	O		
N	O	R	M	E	R
C	O	M	M	U	N
		I	E		
		S	R		

LE MOT CACHE N° 02

Gigantesque